

hexbinmos
Pen Spinner - 2 avertissements

[NOTATIONS] Proposition de nomenclature 2p1h

jeu. 18 août 2011 19:02

Proposition de nomenclature 2p1h

Auteurs: Phlogistique, Hexbinmos

Dans le but de pouvoir breakdowner des combos utilisant simultanément plusieurs stylos et des éventuelles interactions entre les stylos, il est proposé de:

- 1. ajouter le séparateur // qui, utilisé entre deux tricks/combos, signifie qu'au moins une partie du premier trick/combo est exécuté pendant au moins une partie du deuxième trick/combo.
  2. allouer les lettres H, I, J, K, L, M, N, O à la désignation des stylos utilisés pendant un combo.
  3. permettre de désigner avec quel stylo un trick est réalisé en précisant son identifiant entre parenthèses.
  4. permettre de désigner la position d'un stylo immobile non utilisé pour le trick avec la notation (identifiant_stylo=slot)
  5. permettre l'utilisation d'un identifiant de stylo comme doigt (zone) dans la notation d'un fingerslot
  6. dans le cadre de la notation étendue des tricks, ajouter la notation [t identifiant] pour noter un point temporel du combo. Toutes les occurences de [t] avec un même identifiant représentent un point défini dans le temps.
  7. créer le trick "PenSwift". Cette désignation n'a de sens qu'en 2P1H: le PenSwift consiste à faire pivoter le stylo (par exemple, H) entre deux doigts de façon à laisser passer un trick de l'autre stylo (par exemple, I). Si un PenSwift n'était pas réalisé, le stylo H bloquerait le trick du stylo I. En revanche, si le stylo I n'était pas là, le mouvement du stylo H serait relativement insignifiant, ressemblant à une moitié de tipped charge.

Exemples :

1:

- Charge 34 // Charge 12 → charges 34 et charge 12 réalisées simultatnéement
- Sonic > TA // Charge 34 > Ringaround release → la charge 34 commence avant que le TA se finisse

3:

- (H) TA // (I) Neosonic // (J) charge 34 // (I) Neosonic reverse

4:

- (H=T1) fingerpass → le fingerpass est fait avec un autre stylo pendant que le stylo H est maintenu en T1

5:

- (H=T12) TA 0.5 12-H > TA rev 0.5 H-12 → sorte de counter TA renvoyé par le stylo tenu en T12
- (H=T12) TA 0.5 12-12 [p][s 0.5] ~ TA rev 0.5 12-12 [p H][s 0.5][c] → notation plus exacte pour le même trick

6:

- Thumbspin 5.0 [p][s 2.0][t a][s 1.0][t b][s 2.0][c] // Neosonic release [p][t a][s][t b][c] → le Neosonic est réalisé pendant la troisième rotation du Thumbspin.
- Stall > Stall Riser [p][t * c'est ouf][s][t je ris à gorge déployée] > Stall // Thumbspin 5.0 [p][s 2.0][t * c'est ouf][s 1.0][t je ris à gorge déployée][s 2.0][c] → trick très difficile
- Ringspin 5.0 [p][s 2.0][t a][s 1.0][t b][s 2.0][c] // Pinkyspin 5.0 [p][s 2.0][t b][s 1.0][t a][s 2.0][c] → enchaînement VRAIMENT très difficile

7:

- Pass 23-34 // Penswift Voir

Autres idées:

- Créer un trick nommé "hold" ou "nothing" ou "null" pour indiquer quand un stylo est immobile. Permet de supprimer le besoin pour un "=": on peut simplement écrire le counter TA de plus haut: hold T12 // TA 0.5 12-12 [p][s 0.5] ~ TA rev 0.5 12-12 [p H][s 0.5][c]
  - Permettre l'omission du nom du trick lorsque le trick est "hold".
  - L'avantage est que cela permet de noter quand un stylo fait une pause, ce qui peut arriver quand on note un enchaînement qui se déroule pendant qu'un autre stylo tourne
  - Défaut: notation plus verbeuse que "(H=T12)"
- Permettre de donner des noms arbitraires aux stylos
  - permet d'être plus descriptif: (MX rouge) TA // (bonky KT) Neosonic
  - dans ce cas, le nom du stylo reste entre parenthèses quand utilisé dans slot:
  - (MX rouge=T12) TA 0.5 12-(MX rouge) > TA rev 0.5 (MX rouge)-12
  - Attention: "Stall (red MX)" =/= "(red MX) Stall". "Stall (red MX)" est un stall SUR le MX rouge, "(red MX) Stall" est un stall AVEC le MX rouge.

Réalisme : Passé + Présent = Futur. Si ça n'est pas fait ou que ça n'a jamais été fait, alors ça ne sera jamais fait.
Utopisme : Les Réalistes de demain seraient utopistes d'aujourd'hui.

